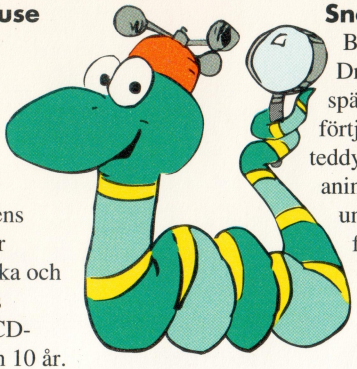
mias mattehus

Utmärkelse som Bästa program för barn i MacUser
Vinnare i programvaruklassen för bästa leksaker i Storbritannien 1995

kan du tänka dig del 2

Utmärkelse inom Bästa programvara för barn, 1994 MacUser

Sammy's Science House



Upptäck den spännande vetenskapsvärlden och utveckla tidiga färdigheter inom vetenskap! I Sammy's Science House får barnen en spännande introduktion till vetenskapens under. Fem olika aktiviteter uppmanar barnen att utforska och uppskatta vetenskap i deras omvärld. På disketter och CD-ROM för barn mellan 2 och 10 år.

Utmärkelse som News Directors Choice i Early Childhood 1994. Starkt rekommenderat i U.K. Best Toy Awards - programvarukategorin 1995

Snap Dragon

Barnens första lärovän! Med Snap Dragon får barnen resa till nya spännande platser tillsammans med en förtjusande grön fotograf och en teddybjörn. Längs vägen utforskar de en animerad värld och möter underhållande figurer. På CD-ROM för barn i förskoleåldern upp till 6 år. (Finns endast på engelska)

Finalist i Computer Award

StoryBook Weaver Deluxe

Låt barnen skapa egna böcker med bilder, ord och ljud! Skriv och illustrera dina egna historier med de nya fantastiska funktionerna i detta verktyg för kreativt författande. StoryBook Weaver Deluxe ger dig allt du behöver för att skapa spännande sagor att dela med dig av till familj och vänner - även inspiration! På CD-ROM för barn mellan 6 och 12 år.

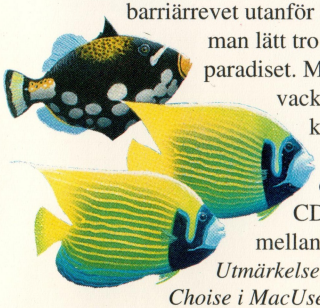
Utmärkelse i Family PC Family Tested Software

DinoPark Tycoon

Lär dig tjäna pengar - eller bli utrotad! I DinoPark Tycoon måste barn använda alla sina kunskaper och dessutom ha lite tur för att vända en dinosaurkatastrof till en framgångsrik temapark. På CD-ROM för barn från 8 år till vuxna. (Finns endast på engelska)

Vinnar i Only the Best 1994/95

Odell Down Under



Fiskar äter fiskar under ytan! Att överleva i havet har aldrig varit en sådan utmaning som i Odell Down Under. I det exotiska undervattensparadiset i Stora barriärrevet utanför Australien kan man lätt tro att man hamnat i paradiset. Men även de vackraste varelserna kan vara ett dödligt hot. På disketter och CD-ROM för barn mellan 8 och 14 år.

Utmärkelse som Editors' Choise i MacUser Magazine 1995

Välkommen till Mias Mattehus

Det här programmet har utvecklats med stor eftertanke och varsamhet. Det visar vår vision av hur pedagogisk programvara kan se ut. Vi vill dela med oss av vår glädje i att undervisa barn, så vi har fyllt Mias hus med många timmar av lekfulla övningar, spännande personer, förtrollande musik, leenden och fnissningar.

I sex olika övningar som känns som lek, lär sig barnet siffror, att räkna, att hantera mönster, lösa problem, förstå storlekar, geometriska former, med mera. Fem av de sex aktiviteterna kan användas på två olika sätt, som vi kallat "Utforska och upptäcka" respektive "Frågor och svar". Tack vare detta kan barnet använda både divergent (flera svar är rätt) och konvergent (ett svar är rätt) räknande. Dessa erfarenheter hjälper barnet att bygga upp grundläggande matematiska begrepp och tankefärdigheter som de behöver för att förstå omvärlden.

Du kan ge ditt barn självförtroende, och vi vill hjälpa dig med det. Mias Mattehus uppmuntrar nyfikenhet och kreativitet, och belönar uthållighet. Barnet får tillfälle att bestämma saker och använda datorn som ett verktyg. Vi se till att du får höra ditt barn säga "Titta vad jag kan!"

Programvara som förenar modern teknologi med beprövade pedagogiska metoder gör att ditt barn inte kan misslyckas. Handbokens beskrivningar förklarar vad man lär sig av de olika aktiviteterna och ger information om hur barn lär sig just detta. Det hjälper dig att vara barnets första "lärare". Dessutom innehåller varje avsnitt tips om lära-tillsammans-aktiviteter som ytterligare förstärker inlärningen.

Men det som räknas är vad som händer när du och barnet använder programmet. Medan vi utvecklat det har vi lyssnat till lärare, föräldrar och barn, men vi vill helst av allt lyssna till dig. Skriv gärna till oss och berätta vad du behöver. Tillsammans kan vi hjälpa barnen upptäcka hur roligt det är att lära sig saker!

Edmarks utvecklingsgrupp

Mias Mattehens (Macintosh)

Apple, Macintosh, Finder, och MultiFinder är registrerade varumärken hos Apple Computers, Inc.
Farallon and MacRecorder är registrerade varumärken hos Farallon Computing, Inc.
BOB language © 1991, David Betz

Edmark, och TouchWindow är registrerade varumärken hos Edmark Corporation.

Utgivet av IONA Software Limited.

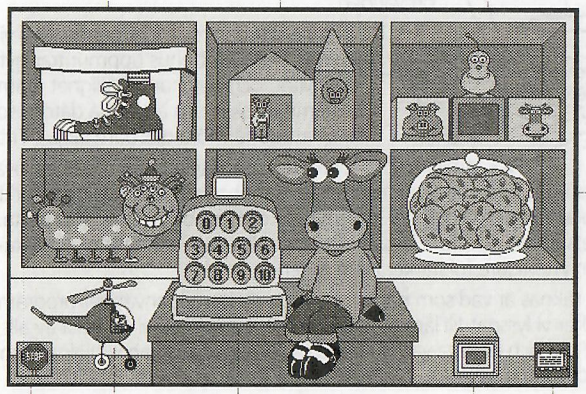
SMEM050-95002A

Vi kikar in i Mias Mattehus

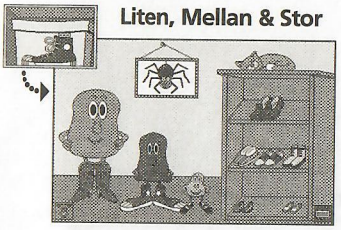
De följande två sidorna visar vad som väntar dig i Mias Mattehus. När du har installerat programmet kan du läsa de här sidorna för att få en översikt av de olika aktiviteterna.

Mias vardagsrum

I Mias vardagsrum finns sex lek-och-lär-aktiviteter för ditt barn. Det är bara att klicka på ett av de sex rummen, så kommer man dit. För att komma tillbaka till vardagsrummet klickar man på .

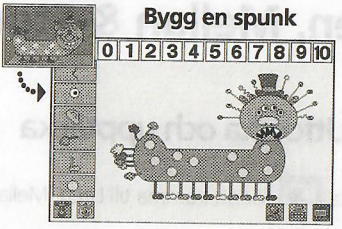


Liten, Mellan & Stor



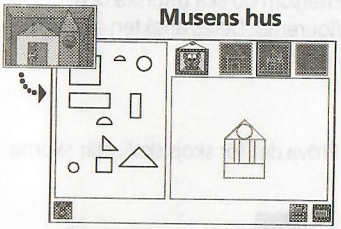
Jämför och passa ihop storlekar. Pröva skor av tre olika storlekar på tre olika figurer.

Bygg en spunk



Hör och se siffrorna och de motsvarande mängderna. Placera ut mellan ett och tio ögon, öron, prickar, osv. på en spunk. Skriv ut och färglägg den unika varelsen du skapat.

Musens hus

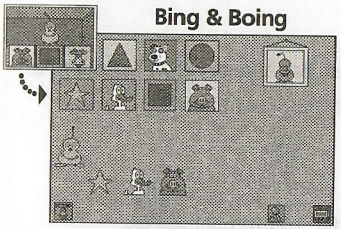


Hitta och passa ihop geometriska figurer. Bygg ett hus åt musen antingen efter eget huvud eller med hjälp av en ritning. Skriv ut och färglägg det färdiga huset.

Siffermaskinen

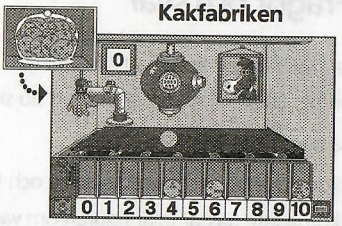
Känn igen siffror. Se och hör en kul samling filurer som räknas när de hoppar upp ur en låda.

Bing & Boing



Känn igen mönster. Skapa och rita färdigt intressanta mönster som man både kan se och höra.

Kakfabriken



Räkna och resonera. Pröva olika mackapärer i olika följd, som ger olika resultat. Räkna syltklickarna som dekorerar kakorna.

Liten, Mellan & Stor

Utforska och upptäcka

- Klicka för att komma till Liten, Mellan & Stor från vardagsrummet.
- Klicka på ett par skor . En röst säger vilken storlek det är, till exempel "små skor".
- Klicka på en figur . Liten, Mellan eller Stor ber då att få sina skor, till exempel "Jag är liten. Jag behöver skor."
- Klicka på de skor du vill ge till Liten, Mellan eller Stor. Eftersom du ska utforska och upptäcka går det att sätta vilka skor som helst på alla figurerna. Deras ansikten avspeglar hur de reagerar på de skor du väljer. **Du bestämmer!**

Pröva olika skor på figurerna så länge du vill.

- Om du vill blanda om skorna, klicka på katten. Pröva det för skojs skull. När skorna ska sorteras efter storlek klickar du på katten igen.
- Klicka för att komma till Frågor och Svar, eller klicka för att återvända till vardagsrummet.

Frågor och svar

- Klicka för att komma till Frågor och Svar. Spindeln presenterar nu en av figurerna. Sedan ber Liten, Mellan eller Stor att du ska ta fram ett par skor åt honom.
- Klicka på ett par skor.

- Om skorna passar ser figuren glad ut och tackar dig!
- Om skorna inte passar talar figuren om vad det är för fel. Till exempel "De här skorna är för stora."

Försök igen tills skorna passar.

- Man kan göra det lite svårare genom att blanda om skorna. Klicka på katten . Vill du ha dem sorterade igen är det bara att klicka på katten en gång till.
- Lek så länge du vill. När alla skorna har använts jamar katten, och hyllorna fylls med skor igen.
- Klicka för att gå till Utforska och Upptäcka, eller klicka för att gå tillbaka till vardagsrummet.

Musens hus

Utforska och upptäcka

- Klicka för att gå till Musens hus från vardagsrummet.
- Klicka (Ritningar med kvadrater, cirklar, rektanglar och trianglar i en storlek.) eller (Ritningar med kvadrater, cirklar, rektanglar, trianglar och halvcirklar i två storlekar.) eller (Tom arbetsyta - bygg utan ritning)

  - Om du använder en ritning: dra formen från förrådet och släpp den på rätt plats (över samma form).
  - Om du använder den tomma arbetsytan, eller lägger till fler former till en ritning, dra formerna vart som helst.

- Bygg så länge du har lust. Klicka på en ny ritning eller bygg något i den tomma arbetsytan.
- Klicka för att skriva ut det du har byggt. När bilden skrivits ut kan du färglägga den, kanske rita dit tegel, omgivning, människor, osv.
- Klicka för att gå till Frågor och Svar, eller klicka för att återvända till vardagsrummet.

Frågor och svar

- Klicka för att gå över till Frågor och svar.
- Alvar Mus har överrasknings-ritningar där man inte vet vad man bygger förrän man är färdig, men man kan välja hur många former och storlekar som ska användas.
- Klicka (Ritningar med kvadrater, cirklar, rektanglar och trianglar i en storlek.) eller (Ritningar med kvadrater, cirklar, rektanglar, trianglar och halvcirklar i två storlekar.) eller (Ritningar med alla former i två storlekar och mer komplicerad utformning.)
- Herr Mus ber dig att ta fram en viss form.
- Klicka eller dra den begärda formen. Klicka på Herr Mus igen om du vill höra en gång till vilken form det var han ville ha.

  - Om du klickar eller drar rätt form, lägger den sig automatiskt på rätt plats.
  - IOm du inte klickar eller drar rätt form, ber Herr Mus dig att försöka igen.

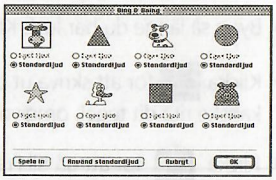
  När huset är färdigt flyttar mössen in och har kalas!

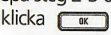
- Klicka för att gå till Utforska och Upptäcka eller klicka för att återvända till vardagsrummet..

Bing & Boing

Utforska och upptäcka

- Klicka för att komma till Bing & Boing från vardagsrummet.
- Klicka på mellan en och tre bilder som du vill använda i ett mönster, till exempel: .. Klickar du på fler än tre ersätts de gamla valen av de nya.
- Klicka på Bing . Bing upprepar det mönster du har skapat, och hoppar sedan iväg och spelar mönstrets ljud så att du hör det. Skapa och spela så många mönster du har lust.
- Klicka för att gå till Frågor och svar eller klicka för att återvända till vardagsrummet.
- Om du vill **spela in** ett eget ljud för en bild:



1. Klicka
2. Klicka en bild.
3. Klicka .
4. Klicka för att starta inspelningen; klicka för att stoppa; klicka för att höra vad som spelats in.
5. Klicka för att spara ditt ljud.
6. Upprepa steg 2-5 om du vill spela in andra ljud, eller klicka  för att återgå till Bing & Boing.

Frågor och svar

- Klicka för att gå till Frågor och Svar.
- Klicka Boing när du är klar att titta och lyssna. Boing börjar spela ett mönster. Kan du hjälpa till att göra det färdigt? Klicka Boing för att höra mönstret igen.
- Klicka den bild du tror kommer härnäst.
  - Om du har gjort rätt, gör Boing färdigt mönstret och spelar det.
  - Har du gjort fel stannar Boing och ber dig försöka igen.

Försök med olika mönster så länge du vill. Det är bara att klicka Boing varje gång du vill leka.

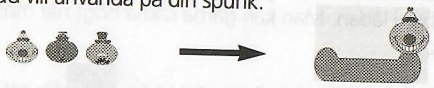
- Klick om du vill du spela in ett eget ljud till någon av bilderna.
- Vill du gå till Utforska och Upptäcka klickar du eller om du vill gå tillbaka till vardagsrummet.

Bygg en spunk

Utforska och upptäcka

I Bygg en spunk finns det inget Frågor och Svar. Tyngdpunkten ligger på att experimentera med siffror och de kvantiteter de representerar, medan man konstruerar lustiga och unika spunkar. Barnet ser en siffra och hör motsvarande ord när det lägger till delar till spunken.

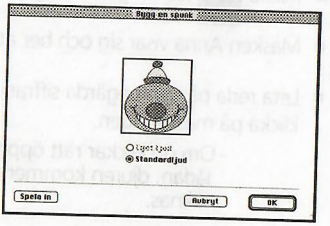
- Klicka för att komma till Bygg en spunk från vardagsrummet.
- Klicka ett huvud som du vill använda på din spunk.

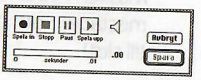


- Klicka en kroppsdel (öga, öra, svans, osv.) och klicka en siffra
- Man kan flytta delarna genom att dra dem på arbetsytan. Pröva olika arrangemang. Spunkar gillar att vara annorlunda.
- Klicka nya siffror och delar för att ändra spunkens utseende. Vill du ta bort något, klicka kroppsdelen och sedan nollan.
- Det går också att skapa nya spunkar eller intressanta mönster genom att dra delar från den stora spunken till en annan plats på arbetsytan. Den lilla varelsen på bilden här nedan är gjord av delar från den stora.

Gjord av spunkdelar

- Klicka på spunkens huvud, så får du höra den fnittra.
- Klicka för att skriva ut din spunk. När den finns på papper kan du färglägga den.
- Klicka för att göra en ny spunk, eller klicka för att återvända till vardagsrummet.
- Om du vill **spela in** ett eget ljud för din spunk:
  1. Klicka
  2. Klicka
  3. Klicka för att starta inspelningen; klicka för att stoppa; klicka för att höra vad som spelats in.
  4. Klicka för att spara ditt ljud..
  5. Upprepa steg 2-4 om du vill spela in andra ljud, eller klicka för att återgå till Bygg en spunk.





Siffermaskinen

Utforska och upptäcka

- Klicka för att gå från vardagsrummet till Siffermaskinen.
- Klicka en valfri knapp på maskinen. Siffran du valde visas överst, , lådan öppnas och djuren kommer upp ett och ett. När de kommer fram räknas de.
- Fortsätt att utforska siffermaskinen genom att klicka på olika knappar och upptäcka de andra djuren som bor i lådan. Man kan gärna räkna högt när man ser siffran och hör antalet djur räknas.
- Klicka för att gå till Frågor och Svar, eller klicka för att gå tillbaka till vardagsrummet.

Frågor och svar

- Klicka för att gå till Frågor och Svar.
- Masken Anna visar sig och ber att man ska leta reda på en viss siffra.
- Leta reda på den begärda siffran och klicka på den. Om du glömmer vilken siffra det var, klicka på masken igen.
  - Om du klickar rätt öppnas lådan, djuren kommer upp och räknas.
  - Om du klickar fel kan du fortsätta att klicka tills du hittar rätt siffra.

  Masken Anna fortsätter att be om olika siffror. Bry dig inte om misstagen; om du fortsätter att försöka kommer du alltid att hitta rätt till slut!
- Klicka för att gå till Upptäcka och Utforska, eller klicka för att gå tillbaka till vardagsrummet.

Kakfabriken

Upptäcka och utforska

Låt barnet klicka på olika apparater i fabriken så att han eller hon upptäcker hur de fungerar. Till en början kanske barnet ser varje apparat för sig, men så småningom kommer barnet underfund med att resultatet blir olika beroende på i vilken ordning man använder sakerna. Sekvensen här nedan dekorerar och sorterar kakor, men låt ditt barn pröva sig fram han eller hon det själv upptäcker det.

- Klicka för att komma till kakfabriken från vardagsrummet.
- Klicka kakröret för att få fram en ny kaka.
- Klicka spaken för transportbandet så att kakan flyttar sig till syltklicks-automaten.
- Dekorera kakan genom att klicka på syltklicks-automaten så många gånger du vill. Antalet syltklickar räknas högt och visas på mätaren när de släpps ned på kakan.
- Klicka handen för att flytta kakan till en låda, eller klicka spaken för att flytta kakan på bandet. Ta fram och dekorera så många kakor du vill. Försök lägga en kaka eller två i varje låda.
- Klicka för att gå till Frågor och Svar, eller klicka för att återvända till vardagsrummet.

Frågor och svar

- Klicka för att gå till Frågor och Svar.
- En kaka kommer fram och flyttas under syltklicks-automaten. Sedan ber Hasse Häst dig att sätta syltklickar på kakan.
- Klicka automaten en gång för varje syltklick Hasse Häst ville ha. Klicka sedan handen för att ge kakan till Hasse. Klicka Hasse igen om du vill höra en gång till hur många syltklickar han ville ha.

  - Om du räknar rätt antal syltklickar tackar Hasse och mumsar i sig kakan.
  - Räknar du upp för många eller för få syltklickar, får Grode kakan i stället, och du får försöka igen.

  Du kan fortsätta dekorera kakor åt Hasse så länge du vill.

- Klicka för att gå till Utforska och Upptäcka, eller klicka för att återvända till

Vuxenavdelningen

Vill du komma till vuxenavdelningen håller du ner alt- och kommandotangenten och skriver ett **A**. Glömmer du hur man gör kan du klicka på den lilla anteckningsboken så får du en påminnelse.

Vuxenavdelningen i Mias Mattehus innehåller tre delar: *Informationsboken för vuxna*, *Loggboken* och *Inställningar*.

Informationsboken för vuxna

Innehåller fem sidor för var och en av de sex aktiviteterna: *Om leken* som ger korta instruktioner, *Målsättning* och *Om barn* som ger information om barns utveckling; *Lek i skolan* och *Lek hemma* med tips om aktiviteter som kan fördjupa barnets inlärning vid sidan om datorn.

Loggboken

Loggboken innehåller ett system som låter dig hålla reda på hur länge barnet leker i de olika rummen och hur många av svaren som blivit rätt.

Klicka loggboken för att **starta en ny loggbok** för ditt barn eller andra barn.

- Klicka [Nytt namn], för att lägga till ett nytt namn. Skriv sedan namnet.
- Vill du ändra ett namn klickar du på namnet och sedan på [Ändra namn].
- Vill du ta bort ett namn, klicka på [Radera namn].

Klicka här för att gå till Informationsboken.

Om du vill ta tid på **hur länge** barnet leker i varje aktivitetsrum, och samtidigt få reda på hur många svar som avgetts och hur många av dem som varit rätt, klickar du på [Ange speltid].

- Skriv in 1-60 minuter.
- Klicka [Spela] för att börja den tidtagna leken. Klockan startar genast.

När du vill **se loggboken** för ditt barn klickar du [Visa logg].

- Vill du skriva ut loggboken, klicka [Skriv ut logg].
- Vill du ta bort en rad i loggboken klickar du på den och sedan på [Radera post].

Inställningar

Menyraden är bara synlig i vuxenavdelningen av *Mias Mattehus*.

Dialogrutan för Inställningar finner du i menyn Redigera.

Hur man lämnar vuxenavdelningen:

- Välj Avsluta i menyn Arkiv om du vill avsluta programmet.
- Vill du gå till ett aktivitetsrum, går du först till någon av de fem siffrorna för det rummet och klickar sedan PLAY.
- För att komma till vardagsrummet går du till den första sidan i Informationsboken genom att klicka , och sedan PLAY.

Välkommen till Kan du tänka dig del 2

Våra barn kommer att leva och arbeta i ett informationssamhälle som vi knappt kan föreställa oss. De kommer att behöva vardagliga färdigheter, men också en bredare och mer avancerad uppsättning färdigheter som är ett måste för att förstå och hantera framtidens värld. Med rätt stimulans kan unga människor klara förbluffande saker. *Kan du tänka dig del 2* är det andra i en serie Edmark-program som syftar till att träna barnens **minne, kritiska tänkande, problemlösning och kreativitet**.

Kan du tänka dig del 2 fortsätter att främja intellektuell mångfald. Samhällets traditionella syn på intelligens betraktar den som en enda samlad, mätbar faktor, vilken avgör individens möjligheter att lyckas. Numera menar allt fler att människans förutsättningar består av en rad olika intelligenser. Barnets musikaliska och rytmiska intelligens kan komma fram när det arbetar med Klasse Klangs visor, eller skapar rytmer som Oranga Bangas rockband kan spela. Eller också visar sig den visuella intelligensen när barnet skapar i 2-3D-figurer eller Ormbanorna. I alla de erfarenheter som *Kan du tänka dig* erbjuder, bygger det upp barnets självförtroende, uppmuntrar till nyfikenhet och kreativitet, och belönar uthållighet.

Kan du tänka dig del 2 tar också hänsyn till hur barn lär sig. Hur närmar sig ditt barn de nya verktygen i 2-3D-figurer och Ormbanorna? När barnet har upptäckt hur ett verktyg fungerar, sätter han eller han ihop det med ett annat för att se vad som händer? Är ditt barn mer inriktat på att minnas vad han eller hon sett eller hört? Är barnet bättre på de visuella problemen eller på de audiella i övningen Frippelmemory? (Det finns möjlighet att ställa in programmet efter ditt barns förmåga och framsteg.)

Kan du tänka dig återspeglar vårt intresse för lärandet och vår tro på värdet med teknologi när den kombineras med goda pedagogiska metoder. Varje del av programmet är noga uttänkt för att fungera både som leksak och som verktyg för att främja barnets intellektuella utveckling.

Vårt mål är att framställa den bästa tänkbara pedagogiska programvaran, och hålla en hög kvalité som du kan lita på. Att lyssna är en viktig del av vår utvecklingsprocess. Vi lyssnar till föräldrar, barn, lärare — och vi vill gärna lyssna till dig. Vi skulle gärna vilja höra om de program som du "önskar att vi kunde göra". Skriv en rad, beskriv dina behov, och hjälp oss hjälpa barn att upptäcka hur roligt det är att lära sig.

Edmarks utvecklingsgrupp

Kan du tänka dig del 2 **(Macintosh)**

Apple, Macintosh, Finder och MultiFinder är registrerade varumärken som tillhör Apple Computer, Inc.
Edmark, Edmarks logotyp och TouchWindow är registrerade varumärken som tillhör Edmark Corporation.
Copyright 1995, Edmark Corporation. Alla rättigheter förbehålles.

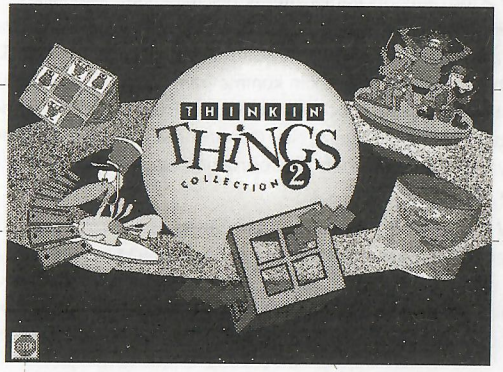
Utgivet av Iona Software Limited.

Vad finns i Kan du tänka dig del 2

Huvudmenyn

Huvudmenyn i *Kan du tänka dig del 2* innehåller fem olika aktiviteter. När du har startat en aktivitet klickar du för att komma tillbaka till huvudmenyn.

Klicka någon av de fem aktiviteterna **för att leka med Kan du tänka dig del 2**:



Frippel-memory

Klasse Klang

Oranga Bangas rockband

2-3D-figurer

Avsluta *Kan du tänka dig del 2*.

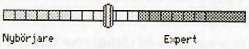
Ormbanor

Skapa och Härma

De flesta av aktiviteterna har flera "lägen" där man arbetar på olika sätt. Oranga Bangas rockband har till exempel två lägen: Skapa (utforska, experimentera, gör vad du vill) och Härma (där man ska göra något som en av figurerna ber om). För att växla mellan lägena klickar man motsvarande knapp i aktiviteten.

Skjutreglagen i Oranga Bangas rockband och Frippel-memory

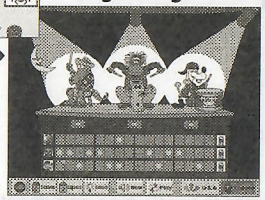
När ditt barn lyckas svara på frågorna flyttas skjutreglagets inställning automatiskt åt höger och frågorna blir svårare.



---- Blandade problem följer efter den avancerade nivån.

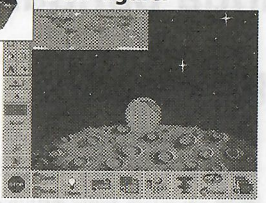
Från en aktivitet kan barnet självt klicka reglageknappen och sedan öka eller minska svårighetsgraden med skjutreglaget. I vuxenavdelningen kan du se hur ditt barn gör framsteg, du kan själv ändra inställningen, och du kan stänga av knappen så att barnet inte kommer åt att ändra på skjutreglaget.

Oranga Bangas rockband



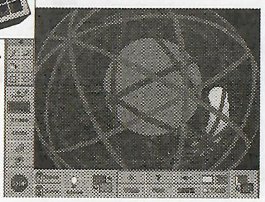
Utveckla rytmisk kreativitet och förmåga att förstå rytmisk notation. Skapa mönster med ett, två eller tre instrument, eller försök härma det du ser och hör.

2-3D-figurer



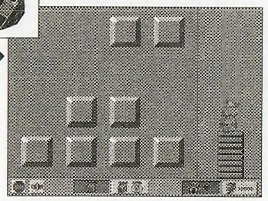
Skapa tvådimensionella bilder och förvandla dem till tredimensionella former. Bygg upp spatial förmåga genom experiment med positiv och negativ rymd.

Ormbanor



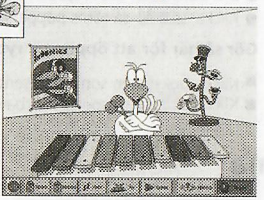
Använd ett "maskeringsverktyg" som separerar bilder i en förgrund och en bakgrund. Gör sedan vägar över och under lagren med hjälp av en "orm" som skapar illusioner och dynamiska visuella effekter.

Frippel-memory



Spela det traditionella minnes- och koncentrationsspelet med datorn. Välj mellan problem där man ska "se" eller "lyssna". Utvecklar förmågan att minnas ljud och synintryck.

Klasse Klang



Komponera och spara visor som utvecklar musikalitet och kreativitet. Utveckla hörselminnet och andra hörförmågor samtidigt som du lär dig spela flera kända visor.

Oranga Bangas rockband

Skapa

- Klicka i huvudmenyn om du vill leka med Oranga Bangas rockband.
- Klicka om du vill höra hela rockbandet spela.
- Klicka om du vill ändra instrumenten. Var och en av figurerna spelar tre olika instrument.
- Klicka så får du höra några rytmiska kompositioner. Använd idéerna som hjälp till att skapa egna rytmer, eller bara lyssna till dem
- Klicka Kroko Dille , Oranga Banga , eller Pudil Pudel så får du höra den figurens rytm ensam.
- Klicka för att radera en kanal.
- Klicka i rutorna (prickarna tänds eller släcks) för att skriva en kanal för var och en av musikerna.
- Klicka så ändras ljudet från instrumenten. Klicka sedan förvalt ljud , knasig röst , eller . Klicka om du vill spela in ett eget ljud.
- Klicka så spelar hela rockbandet rytmen om och om igen.
- Klicka för att gå till Härma-läge, eller klicka för att gå tillbaka till huvudmenyn och välja en annan aktivitet.

Gör så här för att spara din rytm:

- Använd för att välja en bokstav som representerar din rytm.
- Dra bokstaven till en tom ruta.
- Klicka så sparas rytmen.

Vill du ta bort en gammal rytm gör du så här:

- Dra bokstaven som representerar rytmen till papperskorgen.
- Klicka så töms papperskorgen.

Gör så här för att öppna en rytm som du sparat tidigare:

- Klicka bokstaven som representerar den rytm du vill höra.
- Klicka så spelar rockbandet din rytm.

Härma

- Klicka för att gå till Härma-läget.
- Klicka eller . Figurerna frågar "Vilken kanal spelade jag?" eller "Vem spelade det där?"
- Oranga säger "Klicka 'Spela' och lyssna på mig".
- Oranga spelar och frågar sedan "Vilken kanal spelade jag?"
- Klicka på den kanal som stämmer med rytmen du hörde.
  - Om du svarar rätt gratuleras du av rockbandet.
  - Svarar du fel kan du klicka "Spela" och lyssna en gång till.
- Klicka så får du frågor i stil med "Vem spelade det där?".
- Klicka om du vill höra två eller tre av figurerna spela en rytm. En av kanalerna är markerad, och Oranga frågar "Vem spelade den kanalen?"
- Genom att klicka skjutreglaget kan du ändra problemens svårighetsgrad.
- Klicka för att gå till Skapa-läge eller för att välja en annan aktivitet.

2-3D-figurer

Skapa

- Klicka i huvudmenyn för att leka med 2-3D-figurer.

Utforska 2-3D-figurer

Växla mellan färdiga idéer som andra hittat på.

Ändra formen på en 3D-figur.

Välj musik som passar till din design.

Stäng av musiken.

Växla mellan färdiga bilder i 2D-arbetsområdet (Håll ned Alt-tangenten för att växla i omvänd ordning.)

Växla mellan färdiga bakgrunder (Håll ned Alt-tangenten för att växla i omvänd ordning.)

Göm eller visa 2D-arbetsområdet, verktygen och knapparna.

Att flytta 2D-arbetsområdet och 3D-figurerna

Använd handverktyget för att dra 2D-arbetsområdet eller 3D-figuren till en annan plats. 3D-figurer kan "kastas" genom att man släpper musknappen medan man drar, och "fångas" genom att hålla ned musknappen medan muspekaren är i vägen för den rörliga figuren.

Rita i det tvådimensionella arbetsområdet på bakgrunden

Radera färg från bilden. Tar man bort färg från en 2D-bild, skapar det ett genomskinligt område på 3D-bilden. (Testa att radera en del av världen.)

Måla på bilden.

Rita en rektangel eller en kvadrat. (Håll ned Alt-tangenten för att göra en fylld figur.)

Fyll ett sammanhängande område i bilden med färg.

Skriva in bokstäver eller siffror i bilden.

Välj bredd på penseln som används för pensel-, linje- form- och bubbelverktygen.

Välj bokstaven eller siffran som ska skrivas på bilden.

Rita en rak linje.

Rita en ellips eller en cirkel. (Håll ned Alt-tangenten för att göra en fylld figur.)

Fyll hela bilden med färg.

Stänk ut slumpmässigt färgade bubblor.

Välj färg. Den transparenta färgen är vit i den tvådimensionella arbetsytan och blir transparent på den tredimensionella figuren.

Ångra (eller gör om) den senaste handlingen.

De tredimensionella figurverktygen

Ändra form på den tredimensionella figuren.

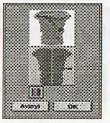
Ändra rotationsriktningen.

Ändra rotationens hastighet.

Svarvverktyget:

Dra pekaren längs kanten på figuren.

Klicka OK för att svarva en ny 3D-figur.



Gör så här för att spara dina idéer:

- Dra miniatyrversionen av din design till en tom ruta.
- Klicka OK så sparas den.

För att radera en gammal design:

- Dra miniatyrbilden till papperskorgen.
- Klicka OK så töms papperskorgen.

Gör så här för att öppna en design som du sparat tidigare:

- Klicka miniatyrbilden av den design du vill öppna.
- Klicka OK så öppnas den.

Ormbanor

Skapa

- Klicka i huvudmenyn för att komma till Ormbanor.

Utforska Ormbanor (se beskrivningen på föregående sida)

Väljer ormverktyget. Dra ormpekaren över bilden, så lägger du ut en bana av punkter som "ormen" följer. Ormen åker längs banan med en fart som är proportionell mot hur fort du drog musen.

Växla mellan ritläge och maskeringsläge:

- I ritläget kan du rita och måla direkt på bilden.
- I maskeringsläget täcker du över en del av bilden med en grön maskeringsfärg. Maskeringen separerar förgrunden från bakgrunden. Ormen visas mellan dessa två lager.

Ritläge Ritverktyg

Använd ritverktygen för att rita direkt på bilden.

Rita på fri hand på bilden.

Fyll en avgränsad yta med färg.

Rita en rektangel eller en kvadrat. (Håll med Alt-tangenten för att rita en fylld figur.)

Välj bredd på pensel, linjer och former.

Välj färg att måla med.

Radera färg från bilden.

Rita en rak linje.

Rita en ellips eller en cirkel. (Håll ned Alt-tangenten för att rita en fylld figur.)

Radera hela bilden.

Ångra det du senast gjorde.

Maskeringsläge Maskeringsverktyg

Använd maskeringsverktygen för att lägga ut en särskild grön maskeringsfärg på bilden. Den gröna färgen är bara synlig i maskeringsläget. Maskeringen separerar bilden i förgrunds- (grön) och bakgrundslager. Ormen visas mellan de två lagren.

Måla maskeringsfärg på bilden.

Fyll ett tomt område med maskeringsfärg.

Täck ett avgränsat område av färg på bilden.

Välj bredd på penseln och linjeverktygen.

Invertera hela maskeringen.

Radera maskeringsfärg från bilden.

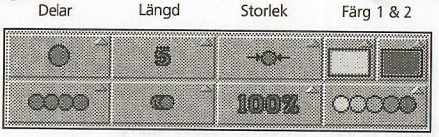
Rita en rak linje med maskeringsfärg.

Täck en viss färg på bilden överallt där den förekommer.

Radera all maskering på hela bilden.

Ångra det du senast gjorde.

Ormreglage



Delar

Välj vilken sorts former ormen ska bestå av.

Utseende

Välj hur ormen ska se ut. Flera av utseendena kan användas för att simulera tredimensionellt perspektiv.

Delarna av ormen är större när de är närmare skärmens nederdel.

Delarna av ormen är mindre när de närmar sig bildens perspektivpunkt.

Delarna av ormen är större när de närmar sig bildens perspektivpunkt.

Perspektivpunkten ligger vanligtvis i mitten av bilden. För att flytta den väljer du ormverktyget, håller ned Alt-tangenten och klickar på en annan position.

Längd

Välj antalet delar som ormen ska bestå av.

Storlek

Välj storleken på ormens delar.

Mellanrum

Välj avståndet mellan ormens delar.

Hastighet

Välj hur fort ormen ska ringla (i procent av den hastighet med vilken du ritade ormens bana).

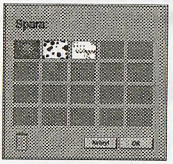
Färg 1 & 2, Färgläggning

Välj färger och färgläggningsalternativ för din orm. Följande möjligheter är användbara med perspektiv-imiterande ormformer:

Färgen på ormens delar baseras på varje dels storlek.

Spara dina idéer:

- Dra miniatyrversionen av din bild till en tom ruta.
- Klicka OK så sparas bilden.

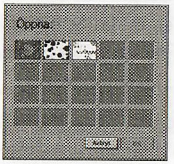


För att ta bort en tidigare sparad bild:

- Dra miniatyrbilden till papperskorgen.
- Klicka OK så töms papperskorgen.

Hur man öppnar en tidigare sparad bild:

- Klicka på miniatyrversionen av den önskade bilden.
- Klicka OK så öppnas den.



På en Macintosh finns fler möjligheter att spara och öppna (t.ex. kan man importera bilder från andra program) genom att hålla ned Alt-tangenten och klicka Arkiv eller Arkiv .

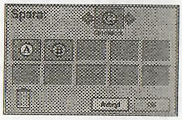
Klasse Klang

Skapa

- Klicka i huvudmenyn så kommer du till Klasse Klang.
- Spela på xylofonen genom att klicka på plattorna. Det går också att spela på tangentbordet, siffertangenterna 1 till 0.
- Klicka [ ] eller klicka på Klasse, så spelar han upp det du just spelade.
- Vill du lyssna på en av Klasses visor, klickar du [ ].
- Välj den sång du vill lyssna på och klicka [OK], så spelar Klasse den.
- Klicka [ ] för att växla till en annan xylofon.
- Utforska de olika xylofonerna och hitta på melodier så länge du ville.
- Klicka [ ] för att övergå till Härma-läge, eller klicka för att gå tillbaka till huvudmenyn och välja en annan aktivitet.

[ ] **Gör så här för att spara din melodi:**

- Använd för att välja en bokstav som representerar din melodi.
- Dra bokstaven till en tom ruta.
- Klicka [OK] så sparas låten.

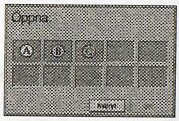


Vill du ta bort en gammal låt gör du så här:

- Dra bokstaven som representerar låten till papperskorgen.
- Klicka [OK] så töms papperskorgen.

[ ] **Gör så här för att öppna en melodi som du sparat tidigare:**

- Klicka bokstaven som representerar den låt du vill höra.
- Klicka [OK] så spelar Klasse din låt.



Lär dig en visa

- Klicka [ ] för att övergå till Härma-läget.
- Klicka [ ] för att välja en visa.
- Klicka en melodisymbol, till exempel [ ], så får du höra hur den börjar. Klicka sedan [OK] om du vill lära dig den låten. Om du ändrar dig, klicka [OK].
- Klasse spelar igenom hela visan, och hjälper dig sedan att öva en del i taget.
- Spela genom att klicka xylofonens plattor eller trycka på tangentbordets siffror från 1 till 0. Upprepa det Klasse spelade. Vill du höra den delen igen, klicka på Klasse.
- Om da spelar rätt talar klasse om det.

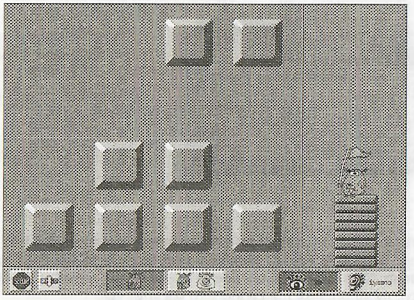
Om da spelar fel fortsätt öva. Klasse hjälper dig att läva dig varje del.

- Klickar du på skärmen så slutar Klasse spela.
- Fortsätt tills du har lärt dig hela visan.
- Gå tillbaka till Skapa-läge genom att klicka [ ], eller till huvudmenyn genom att klicka .

Frippel-memory

Frågor & svar

- Klicka i huvudmenyn för att komma till Frippel-memory.

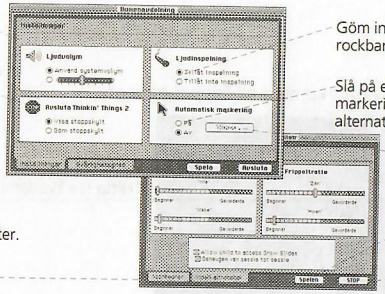


"Hitta två likadana."

- Klicka en ruta och sedan en annan, fortsätt tills du hittar två som passar ihop.
- Klicka om du vill spela ensam. När du hittar ett par läggs en bricka till din stapel.
- Klicka om du vill spela Frippel-memory med en vän. Fripplarna håller reda på hur många par som spelarna hittar genom att lägga till brickor i staplarna.
- Klicka om du vill spela med ljud.
- Klicka om du vill spela med bilder.
- Klicka skjutreglageknappen för att ändra svårighetsgraden.
- Klicka för att återgå till huvudmenyn och välja en annan aktivitet.

Vuxenavdelningen

På Macintosh håller man ned Kommando- (⌘) och Alt-tangenterna och skriver ett "A" för att komma till vuxenavdelningen.



Automatisk markering

Vissa barn med funktionsnedsättningar klarar inte att använda tangentbordet eller att peka med musen. Då kan man använda inmatning med en enda knapp. Det fungerar i Oranga Bangas rockband, Frippel-memory och Klasse Klang. Slå på "automatisk markering" (se ovan) och klicka [Tillval...]. Du kan nu välja hur fort markeringspilen ska flytta sig mellan alternativen, och vilken typ av automatisk markering som ska användas:

- Gå fram automatiskt: markeringen fortsätter automatiskt flytta sig efter varje val.
- Gå fram efter musklick: ett tryck på musknappen fordras för att markeringen åter ska starta efter att man gjort ett val.

☒ Spara inställningar av svårighetsgrad

Om rutan "Spara inställningar av svårighetsgrad" är ikryssad kommer Kan du tänka dig del 2 att minnas ditt barns framsteg från gång till gång. Då börjar spelet alltid på den svårighetsgrad dit barnet lyckades komma förra gången.

Om rutan "Spara inställningar av svårighetsgrad" inte är ikryssad (inget X i rutan) kommer programmet inte att minnas ditt barns framsteg från gång till gång. Då börjar spelet alltid på samma svårighetsgrad (den som är inställd på reglaget), oavsett hur väl barnet lyckades förra gången.

☒ Tillåt barn att ändra svårighetsgrad

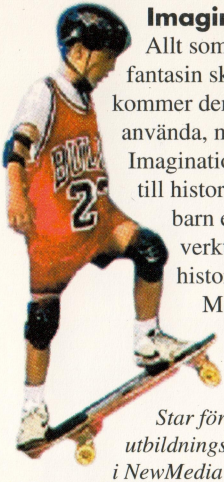
Om rutan "Tillåt barn att ändra svårighetsgrad" är ikryssad, visas en knapp för skjutreglaget i Härma-läget på Oranga Bangas rockband och Frippel-memory. Barnet kan självt klicka på knappen och ställa in svårighetsgraden på problemen.

Om rutan "Tillåt barn att ändra svårighetsgrad" inte är ikryssad, visas ingen sådan knapp i aktiviteterna, och enda sättet att ändra svårighetsgraden manuellt är via vuxenavdelningen.

☒ Tillåt barn att spara

Om rutan "Tillåt barn att spara" är ikryssad, visas en Spara-knapp i Skapa-läget i Oranga Bangas rockband, 2-3D-figurer, Ormbanor och Klasse Klang. Barnet kan klicka Spara-knappen för att spara sina egna melodier, rytmer och bilder.

Om rutan "Tillåt barn att spara" inte är ikryssad, visas ingen Spara-knapp i Skapa-läget i Oranga Bangas rockband, 2-3D-figurer, Ormbanor eller Klasse Klang.



Imagination Express

Allt som behövs för att fantasin ska löpa amok. Och det kommer den att göra! Enkelt att använda, magiskt resultat. Imagination Express inspirerar till historieberättande och ger barn en ny generation med verktyg för sätta liv i deras historier. På CD-ROM för Macintosh, till barn i alla åldrar. (Finns endast på engelska)

Utmärkelsen Silver Star för bästa grundläggande utbildningsprogram för barn 1995 i NewMedia INVISION Awards

The Oregon Trail II

Ta på dig hatten och håll i dig under fantastiska äventyr med Oregon Trail II! Upptäck spänningen och mödan i strävan västerut i Oregon Trail II. Du möter ett action-packat äventyr i varje vända i detta fantastiska spel. På CD-ROM för barn från 8 år till vuxna. (Finns endast på engelska)

The Amazon Trail

Lös mysterierna med Amazonas eller dö när du försöker! Hitta läkeörten som botar sjukdomen som hotar Inka-folket. För att rädda dem måste du utsätta dig för osäkra resor i tiden och Amazonas alla farligheter. Med Amazon Trail hamnar du på kollisionskurs mellan roligt och äventyr. På CD-ROM för barn från 10 år till vuxna. (Finns endast på engelska)

På Top 100 listan i Home PC Editors Choice

Kan du tänka dig del 1

Utveckla barnens tankeförmåga medan de leker - oumbärligt för inlärning! Med Kan du tänka dig del 1 utvecklar och upptäcker barnen sin musikaliska, spatiala, logiska och matematiska intelligens. Vinnare av guldstjärna vid Best Toy Awards i Storbritannien. På disketter och CD-ROM för Macintosh för barn mellan 4 och 8 år.

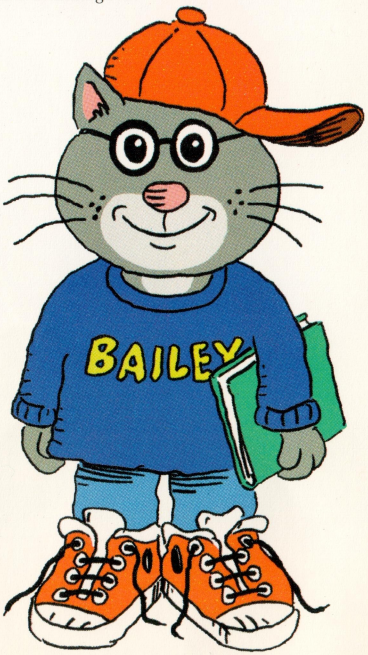
Utmärkelse som Bästa program för barn i MacUser

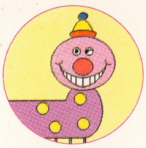
Vinnare av guldstjärna i programvarukategorin i Best Toy Awards i Storbritannien 1995

Bailey's Book House

Uppmuntra barnet att lära sig genom experiment, leka och skaffa sig ett livslångt intresse för att läsa. Bailey's Book House erbjuder en rik inlärningsmiljö utformad för att utveckla kunskaper i engelsk litteratur för barn i åldrarna 2 till 6 år. På disketter och CD-ROM för barn mellan 2 till 6 år.

Utmärkelse som Parent's Choice inom programvara 1993 Starkt rekommenderat i U.K. Best Toy Awards - programvarukategorin



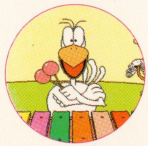


Mias Mattehus är ett inlärningsverktyg som bygger på tjugo års experterfarenhet inom utbildning. Mia är en oemotståndlig ko som hälsar barnen välkomna till sitt hus. Med ett enda musklick går barnen in, och kan utforska de sex rummen i Mias hus. Varje rum har massor av färger, musik, talande vänner och spännande aktiviteter. Vi garanterar att barnen kommer att ha mycket roligt medan de lär sig.

Utmärkelse som Bästa program för barn i MacUser Vinnare i programvaruklassen för bästa leksaker i Storbritannien 1995

För mer information kontakta Studentlitteratur AB eller din lokala datoråterförsäljare:

Studentlitteratur AB,
Åkergränden 1,
Box 141, S-221 00 Lund,
Sweden.
Tel: + 46 46 31 20 00.
Fax: + 46 46 30 53 38.

De fem aktiviteterna i Kan du tänka dig del 2 är lika underhållande som de är lärorika för barn att använda. I Kan du tänka dig del 2 presenterar vänliga figurer fem utmanande och roliga aktiviteter för barnen. Aktiviteterna är utformade för att utveckla ljud- och bildminne, kreativitet, visuellt tänkande och problemlösningsförmåga. Detta utbildningsprogram har fått stort erkännande bland föräldrar, lärare och barn som ett mycket bra sätt att inspirera tankeförmågan genom uppfinningsrik lek.

Utmärkelse inom Bästa programvara för barn, 1994 MacUser